

2021-1-PL01-KA220-YOU-000028673

**Creative Box: Novatorisku pieeju veicināšana izglītības
formātu veidošanai darbā ar jaunatni**

**IO1 – MĀCĪBU MATERIĀLS
“RADOŠUMA TEORIJA JAUNIEŠU
IZGLĪTĪBAI”**

Organisation: Education Centre “Socialization”



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

This project has been funded with support from the European Commission.

Project N°: 2021-1-PL01-KA220-YOU-000028673

This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



2021-1-PL01-KA220-YOU-000028673

Saturs

Ievads	3
Radošuma jēdziens	3
Praktiski vingrinājumi.....	7
Papildu resursi	8
Atsauces	9
Novērtējums.....	

2021-1-PL01-KA220-YOU-000028673

Ievads

21. gadsimta situācija no jaunatnes prasa ne tikai pamatprasmes, bet arī starpnozaru prasmes, īpašības, pieredzi un noslieces. Teorētiskās zināšanas vairs nav kvalitātes rādītājs. Mūsdienu jauniešiem ir jābūt ne tikai komandas darba, problēmu risināšanas, komunikācijas, lēmumu pieņemšanas prasmēm, bet arī personīgām iniciatīvām, pašpārlicinātībai, emocionālajai inteliģencei, vēlmei mācīties, radošumam, spējai radīt inovatīvas idejas un daudz ko citu..

Tā kā radošā kompetence sniedz nozīmīgus ekonomiskus, sociālus un personiskus ieguvumus, tās attīstība pēdējos gados ir kļuvusi par galveno izglītības mērķi visā pasaulē (Beghetto, 2010; Vincent-Lancrin et al., 2019; Wyse & Ferrari, 2014; Bereczki & Karpati, 2021). Līdzās radošumam svarīga loma mūsdienās ir arī tehnoloģijām. Pētnieki (Bereczki & Karpati, 2021; Glaveanu, Ness, Wasson, & Lubart, 2019; Lubart, 2005; Mishra, Yadav un Deep-Play Research Group, 2013) atzīst, ka digitālās tehnoloģijas sniedz īpašu ieguldījumu personīgās radošuma attīstībā, nodrošinot jaunus rīkus un vidi radošuma apguvei.

Radošuma jēdziens

Radošums ir ārkārtīgi svarīgs mūsu dzīves aspekts un daudzu uzdevumu iezīme, ko veicam, izmantojot datoru darbam vai izklaidei. Uzņēmējdarbībā radošums sniedz jaunas idejas, kas rada un uztur uzņēmumus. Mākslā radošums ir galvenais, un visu veidu mākslas darbu vērtība daļēji tiek mērīta ar jaunumu, ko tas pārstāv. Zinātnē un inženierzinātnēs sasniegumus gūst radošas idejas un sistemātiska izpēte. Radošums tiek saprasts kā sarežģīts, bet būtisks pētniecības virziens dažādās disciplīnās no psiholoģijas līdz dizainam (Coughlan, Johnson, 2006).

Runcó un Sakamoto (1999) uzskata, ka radošums ir viena no sarežģītākajām cilvēka uzvedības formām. To var ietekmēt plašs sociālās, attīstības un izglītības pieredzes klāsts, kas dažādos veidos un dažādos veidos noved pie radošuma.

Ir dažādas pieejas radošuma jēdziena izpratnei, ko var uzskatīt par:

- produkts – spēja radīt ko jaunu, neparastu, oriģinālu; to raksturo novatoriskums un sabiedriska nozīme dažādās nozarēs,
- process – īpaša radošās domāšanas daudzveidība, augsti attīstīta iztēle, estētiskā pasaules uztvere; to raksturo radoša intuīcija, bagāta fantāzija, diverģenta domāšana, iedvesma, psihs plastiskums, zemapziņas un virsapziņas darbība,
- personības iezīmes – atvērtība jaunai dzīves pieredzei, neatkarība, elastība, dinamisms, oriģinalitāte, personības unikalitāte, antikonformisms, drosme utt.
- ārējie apstākļi – spēja produktīvi strādāt situācijās ar augstu nenoteiktības pakāpi, kad nav iepriekš zināmu darbības algoritmu, kas garantē vēlamo rezultātu.

Šīs pieejas ir būtiskas arī mācību procesā, kur galvenā uzmanība tiek pievērsta pašam radošuma procesam un kura rezultāti (produkts) ir atkarīgi no katra skolēna personības īpašībām un ārējiem apstākļiem, ko lielā mērā nosaka mācību vide..

Saskaņā ar Shalley et al. (2004), radošums ietver divas dimensijas (skat. 1. attēlu).

2021-1-PL01-KA220-YOU-000028673

Pirmā dimensija



- ikdienišķa parādība
- ikviens var būt radošs
- ikvienam ir jāiesaistās radošajos procesos

Otrā dimensija



- lietderības jēdziens
- attiecas uz materiālām vai praktiskām metodēm jaunu ideju lietderības novērtēšanai

1. attēls Radošuma dimensijas (saskaņā ar Shalley et al., 2004)

Radošums ir spēja pārvarēt tradicionālos domāšanas vai rīcības veidus un izstrādāt jaunas un oriģinālas idejas, metodes vai objektus.

Radošuma jēdziena izpratnei būtiski ir radošuma intelektuālie priekšnoteikumi. J. Gilford un E. Torrens (1988) atzīst, ka radošums ir jāuztver kā diverģenta vai daudzvirzienu domāšana (virzīta dažādos virzienos), kas ļauj veikt dažādus meklējumus, kuru rezultātā rodas negaidīti atklājumi. Radošās domāšanas procesu raksturo:

- problēmu identificēšana un uzstādīšana;
- spēja ģenerēt vairākas idejas vienlaicīgi;
- spēja radīt dažādu koncepciju idejas;
- spēja izvirzīt retas, nestandarta idejas;
- spēja pilnveidot piedāvātās idejas;
- spēja analizēt un sintezēt informāciju problēmu risināšanai.



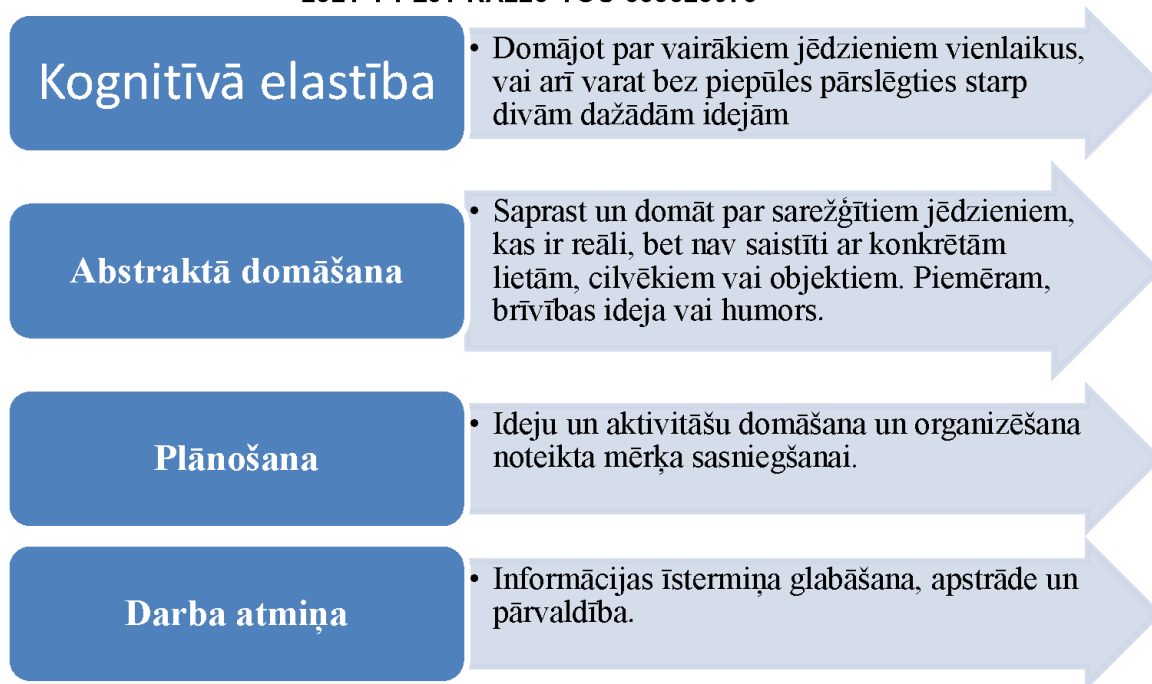
Radošums ir jūtīguma rašanās pret problēmām, esošo zināšanu deficītu vai disharmoniju (P. Torrance, 1988). Izskaidrojiet šo definīciju un sniedziet piemērus no savas prakses!

Mūsdienu pasaulē būt radošam nozīmē domāt ārpus kastes. Tā ir izpratne, ka darbībai var būt ierobežojumi, kas jāpārvar un jāuzlabo rezultāti. Radošums ir vairāk nekā tikai domāšana, tā ir jaunu un inovatīvu ideju pieņemšana un attīstīšana.

Tas, kā mēs šodien domājam vai definējam radošumu, ir kaut kas tāds, kas ir radies pavisam nesen. Tas ir tāpēc, ka pagātnes kultūrās jebkuras idejas tika uzskatītas vairāk par atklājumiem vai jau pastāvošā reprodukcijām (Artincontext, 2022).

Pētījumi (Artincontext, 2022, Al-Ababneh, 2020) liecina, ka radošumā pastāv vairāki procesi, kas redzami 2. attēlā.

2021-1-PL01-KA220-YOU-000028673



2. attēls. Radošuma procesi

Daudzas terapijas izmanto radošas aktivitātes, piemēram, mākslu, deju un mūziku. Radošas aktivitātes var palīdzēt tiem, kas cieš no dažādiem garīgiem traucējumiem, piemēram, depresijas, traucsmes, demences, Alcheimera slimības un pēctraumatiskā stresa traucējumiem.

Radīšanas procesā cilvēks kļūst atraisīgāks, kā arī rodas enerģija un stimulē koncentrēties. Turklāt daži radošuma veidi var palīdzēt uzlabot cilvēka empātijas sajūtu. Skatoties uz citu cilvēku mākslu un radošajiem veidiem, var attīstīties zināma izpratne par citiem, viņu kultūrām un situācijām.

Tā kā radošums ir tik sarežģīts priekšmets, radošā procesa laikā cilvēki var izmantot dažādas metodes. Tomēr ir daži izplatīti posmi, kurus pirmais izteica sociālais psihologs Greiems Volass.

Viņš šos posmus darīja zināmus grāmatā 20. gadsimta sākumā ar nosaukumu *Domās māksla*.

Tālāk sniegts īss šo piecu posmu apraksts (skat. 1. tabulu).

1. Tabula Radošuma stadijas (Artincontext, 2022)

Radošuma posmi	Apraksts
----------------	----------

2021-1-PL01-KA220-YOU-000028673

Sagatavošanas posms	Vairumā gadījumu ideja nerodas ne no kā; jums ir jāģenerē idejas, jāveic izpēte un jāizmanto pagātnes pieredze, lai rastu oriģinālākas idejas.
Inkubācijas posms	Kad jums ir ideja, jums vajadzētu atkāpties un apskatīt paveikto. Jūs pat varat strādāt pie cita projekta vai darīt kaut ko citu.
Apgaismojuma posms	Tiklīdz jūs ļaujat savām domām brīvi kustēties, tas var izraisīt "spuldzītes" brīdi, kad visa informācija tiek apvienota, lai izveidotu risinājumu.
Novērtēšanas posms	Šeit jūs ņemat savu jauno ideju un rūpīgi to pārbaudāt, nosverot plusus un mīnus, kā arī citu būtisku informāciju. Vai risinājums atbalsta jūsu sākotnējo ideju? Iespējams, jums būs jāatgriežas un jānāk klajā ar citām idejām, vai arī tas varētu būt pareizais ceļš, kuru vēlaties iet.
Verifikācijas posms	Šeit tiek ieguldīts lielākā daļa smagā darba, kur jums ir jāizveido objekts vai dizains vai jāpierāda sava ideja. Šajā pēdējā posmā jūs pabeidzat ideju un padarāt to par realitāti.

Radošums ir pozitīvas mijiedarbības starp viendabīgumu un atšķirību rezultāts. Tas nevar vienkārši rasties no nekā, tas faktiski ir balstīts uz apgūtiem pamatiem. Radošums, tāpat kā iztēle, ir spēja domāt savādāk un radīt jaunus elementus. Efektīva mijiedarbība ir radoša komunikācija, elastīga un atvērta dažādiem kontekstiem.

Radošu personību svarīgākās īpašības ir vēlme riskēt, neatlaidība, dinamisks virziens un nodošanās problēmas risinājumam, zinātkāre, atvērtība jaunām zināšanām un pieredzei, tolerance pret neskaidrībām, plašas intereses, augsts oriģinalitātes novērtējums, intuīcija un spēcīga sajūtas, iekšējā aktivitāte, spēja saskatīt risināmo problēmu "no tālienes", spriedumu neatkarība, orientēšanās novitātēs, loģiskās domāšanas prasmes, vizualizācija iztēlē, spēja izlauzties no ierobežojumiem, trafaretiem u.c..



Lūdzu, paskaidrojiet, kā šie apstākļi var kavēt radošumu: Uzraudzība; Novērtēšana; Apbalvojumi; Sacensības; Pastāvīga kontrole; Izvēles ierobežojums; Paaugstinātas cerības (spiediens). Sniedziet piemērus!

Radošums, radoša mācīšanās un radoša mācību vide veicina saskarsmi, emocionālo un fizisko attīstību, tādējādi izraisot pārmaiņas ne tikai atsevišķos bērnos vai jauniešos, bet arī klasēs,

2021-1-PL01-KA220-YOU-000028673

grupās un ģimenēs. Galvenie radošuma stimuli un iniciatori ir dažādi sociālie aģenti formālās un neformālās izglītības vidē, pašvaldībās, projektos uc, kas veicina sadarbību kā radošuma būtisku priekšnoteikumu. Šie daži “atslēgas” cilvēki ir būtiski, jo viņi ierosina un attīsta dažādas aktivitātes, un dažāda iesaistīto pušu izpratne, viņu iespēju un kompetenču atzīšana un īstenošana ir ļoti svarīga kopīgu mērķu sasniegšanai.

Radošuma definīcija: spēja radīt unikālas idejas, kas var palīdzēt atrisināt problēmas, izveidot efektīvu mijiedarbību vai vienkārši izklaidēt. Ja vēlaties uzlabot savas radošās spējas, jums jādara dažādas lietas, jāiziet ārpus rāmjiem.



Praktiskie vingrinājumi:

1. "Zīmēt mūziku". Klausieties ieteikto mūziku un uzzīmējiet savas sajūtas. Tas var attīstīt radošu domu, emancipāciju un spēju nodot citiem savu redzējumu par pasauli.
2. Balstoties uz krāsainajiem "mākoņiem", cilvēkiem ar dzirdes traucējumiem ir iespējams apgūt deju soļus. Katrs solis iet savā krāsā. Rezultātā ritms un dejas kustības paliek atmiņā un attīsta radošo domāšanu.
3. Mūzikas instrumentu spēle, vokālā terapija. Tas ļauj pārvarēt kautrību, apgūt komunikācijas prasmes, attīstīt radošu improvizāciju, kā arī atbrīvo no apslāpētām emocijām.
4. Sajūti un spēlē mūziku rotaļīgā veidā, izmantojot žestus vai palīgobjektus (piemēram, krāsainas lentes). Šis vingrinājums ļauj veidot uzmanību, samazināt agresiju un attīstīt domāšanu. Fiziskās aktivitātes laikā jauniešiem ir iespēja atbrīvoties no garīgās spriedzes un pēctraumatiskā stresa.

Tālmācības aktivitātes: Darbs grupās: Dažādu radošumu attīstošu metožu izmantošana jauniešiem - informācijas izpēte, piemēru sagatavošana, prezentācija.



Papildu resursi:

1. Baptiste Barbot - Creativity and Identity Development in Adolescence https://www.youtube.com/watch?v=H-p113pe_AQ
2. Creativity and Intelligence in Adolescence <https://study.com/academy/lesson/creativity-and-intelligence-in-adolescence.html>
3. Youth and Creativity <https://en.unesco.org/creativity/node/582>
4. Creative Youth & Community Development <https://creative-generation.org/cycd>
5. Why creativity matters and how play nurtures creative minds <https://learningthroughplay.com/explore-the-research/why-creativity-matters-and-how-we-can-nurture-it>
6. Test my creativity <http://www.testmycreativity.com/>

2021-1-PL01-KA220-YOU-000028673

References

- Al-Ababneh, M.M. (2020). The Concept of Creativity: Definitions and Theories. *International Journal of Tourism & Hotel Business Management*, Vol. 2(1), pp.245-249.
- Artincontext (2022). *What is Creativity? – Explore the Creativity Definition and Its Place in Art*. Retrieved from: <https://artincontext.org/what-is-creativity/>
- Beghetto, R. A. (2010). Creativity in the classroom. In J. C. Kaufman, & R. J. Sternberg (Eds.), *The Cambridge handbook of creativity* (pp. 447–463). New York, NY: Cambridge University Press.
- Berezki, E.O., Karpati, A. (2021). Technology-enhanced creativity: A multiple case study of digital technology-integration expert teachers' beliefs and practices. *Thinking Skills and Creativity*, 39, <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100791>
- Coughlan, T., Johnson, P. (2006). Interaction in creative tasks: Ideation, representation and evaluation in composition. Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/228713739_Interaction_in_creative_tasks_Ideation_representation_and_evaluation_in_composition
- Glaveanu, V. P., Ness, I. J., Wasson, B., & Lubart, T. (2019). Sociocultural perspectives on creativity, learning, and technology. In C. A. Mullen (Ed.), *Creativity under duress in education?* (pp. 63–82). Cham, Switzerland: Springer.
- Lubart, T. (2005). How can computers be partners in the creative process: Classification and commentary on the Special Issue. *International Journal of Human-Computer Studies*, 63(4–5), 365–369.
- Mishra, P., Yadav, A., & the Deep-Play Research Group. (2013). Rethinking technology and creativity in the 21st century: Of art and algorithms. *TechTrends*, 57, 10–14.
- Runco, M.R. & Sakamoto, S.O. (1999). Experimental studies of creativity. In Sternberg, R.J. (ed.) *Handbook of Creativity*. Cambridge: Cambridge University Press, 35-61.
- Shalley, C.E., Zhou, J. & Oldham, G.R. (2004). The effects of personal and contextual characteristics on creativity: Where should we go from here? *Journal of Management*, 30(6), 933-958.
- Vincent-Lancrin, S., Gonzalez-Sancho, C., Bouckaert, M., de Luca, F., Fernandez-Barrerra, M., Jacotin, G., & Vidal, Q. (2019). *Fostering students' creativity and critical thinking*. Paris: OECD Publishing.
- Wyse, D., & Ferrari, A. (2014). Creativity and education: Comparing the national curricula of the states of the European Union and the United Kingdom. *British Educational Research Journal*, 41(1), 30–47.

Novērtējums

2021-1-PL01-KA220-YOU-000028673

1. Kas ir radošums?
 - a. **Spēja identificēt vai sagatavot oriģinālu problēmu risinājumu;**
 - b. Intelekta veids, kas attiecas uz prasmēm, kas ir atkarīgas no uzkrātajām zināšanām un pieredzes
 - c. Intelekta veids, kas lielā mērā ir atkarīgs no informācijas apstrādes prasmēm, tostarp apstrādes ātruma
 - d. Radošums vislabāk tiek definēts kā IQ virs 200.
2. Kurš no šiem NAV 2. daļa no radošuma definīcijas?
 - b. Novele
 - c. Noderīga
 - d. Atbilstoši
 - e. **Neparasti**
3. Pārbaudi savu radošumu: Torrance kreativitātes tests. <https://www.coursera.org/lecture/startup-entrepreneurship-discovering-ideas/test-your-creativity-torrance-creativity-test-9M7I7>